

Endless Legend

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Endless Legend

autor: Łukasz "Salantor" Pilarski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Amplitude Studios, Wydawca Iceberg Interactive, Wydawca PL Techland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Podstawy	5
O poradniku	5
Warunki zwycięstwa i czym jest region	6
Porady ogólne	8
Kolonizacja	10
Początek rozgrywki	11
Eksploracja	12
Neutralne wioski i oddziały	14
Pory roku	15
Gospodarka	16
Handel	17
Wojna	18
Interface	19
Grywalne nacje	26
Dzikołazy/Wild Walkers	27
Spaczeni Lordowie/Broken Lords	29
Podziemni/Vaulters	32
Nekrofagi/Necrophages	35
Magowie Szału/Ardent Mages	37
Wędrowne Klany/Roving Clans	40
Drakkeny/Drakken	43
Kultyści/Cultists	45
Zarządzanie imperium	48
Miasta	48
Uznanie/Approval	52
Handel	54
Zasoby luksusowe/Luxury Resources	56
Badania naukowe	58
Plan imperium	65
Dyplomacja	68
Targowisko	71
Bohaterowie	73
Ekwipunek	74
Cechy	75
Umiejętności	76
Nacje pomniejsze	85

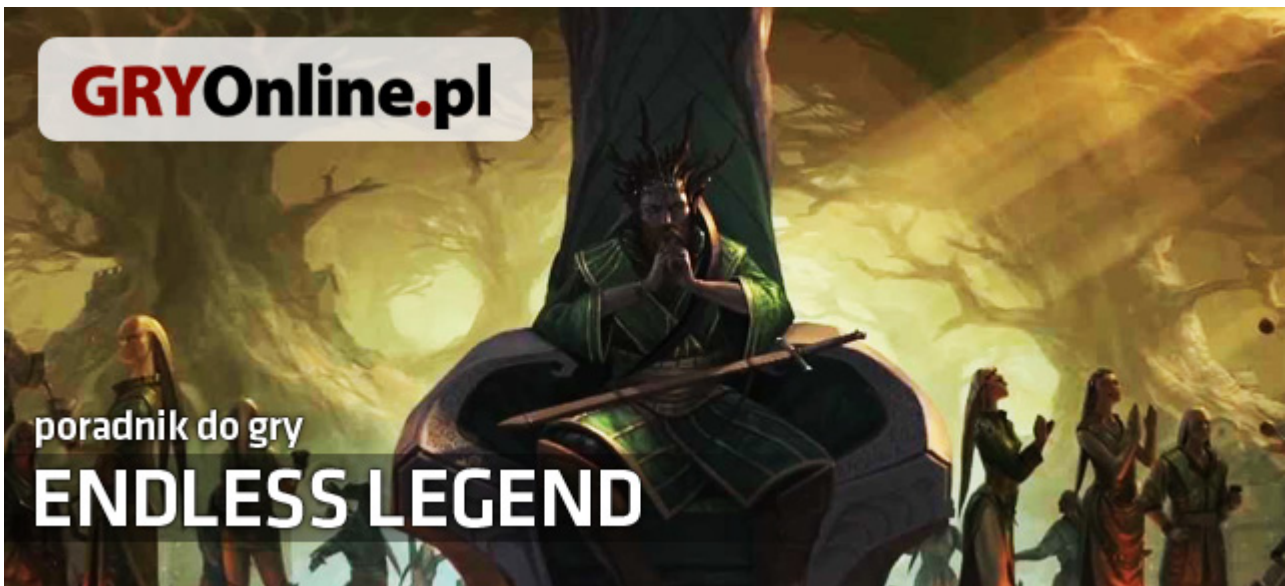
Zadania	89
Dzikołazy/Wild Walkers	92
Spaczeni Lordowie/Broken Lords	94
Podziemni/Vaulters	97
Nekrofagi/Necrophages	100
Magowie Szału/Ardent Mages	103
Wędrownie Klany/Roving Clans	106
Drakkeny/Drakken	109
Kultyści/Cultists	111
Wojna	114
Armia	114
Jednostki	115
Bitwa	119
Oblężenia i kontrola nad miastem	123
Endless Legend - wymagania sprzętowe	124
PC - informacje ogólne	125
Endless Legend wymagania sprzętowe PC	125

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



W *Endless Legend* gracz wciela się we władcę jednej z ras zamieszkujących Aurigę, który dzięki sile pieniądza, wojnie i dyplomacji ma zamiar zdobyć władzę nad całą krainą. Gra posiada wiele złożonych i dobrze ukrytych mechanizmów, a poznanie wszystkich jej zależności zajmuje dużo czasu. Dlatego poniższy poradnik przeznaczony jest zarówno dla osób po raz pierwszy mających styczność ze strategiami 4X, jak i weteranów gatunku.

W poradniku do *Endless Legend* znajdziesz informacje na temat:

- Podstawowych reguł rozgrywki i warunków zwycięstwa;
- Roli zasobów strategicznych i luksusowych;
- Mocnych i słabych stron każdej z nacji;
- Zarządzania miastami i wyboru bohaterów;
- Zadań głównych i pobocznych;
- Budowy armii i prowadzenia bitew;
- Badań naukowych, handlu oraz dyplomacji;

Rady zawarte w poradniku dotyczą gry na średnim poziomie trudności (normal), zwykłym tempie rozgrywki (ponownie normal) oraz średnim poziomie trudności świata (znowu normal). Przy innych ustawieniach część porad może stać się mniej użyteczna. Zmianom ulega m.in. czas i koszt ustalenia planu imperium, ilość anomalii i wiosek pomniejszych nacji, jak również rozmaite bonusy (niskie poziomy trudności) i minusy (wysokie poziomy trudności), jakimi obarczony jest gracz.

Łukasz "Salantor" Pilarski (www.gry-online.pl)

Podstawy

O poradniku



Poradnik został stworzony na podstawie angielskiej wersji gry oraz uzupełniony o polskie tłumaczenie. Wszystkie terminy zostały powtórzone przynajmniej kilka razy na rozdział, dla przejrzystości. Nie przetłumaczono słów, które nie posiadają polskiego odpowiednika. Nazwy zadań nie zostały przetłumaczone, gdyż nie wszystkie otrzymały oficjalne tłumaczenie.

Poradnik został stworzony na podstawie wersji 1.02 gry.

W poradniku użyto następujących oznaczeń kolorystycznych:

- **Pomarańczowym** oznaczono ważne zasoby;
- **Niebieskim** oznaczono budowle i technologie. Szczegóły znajdziesz w nawiasach;
- **Brązowym** oznaczono grywalne nacje;
- **Zielonym** oznaczono ważne przedmioty;

W a r u n k i z w y c i ę s t w a i c z y m j e s t r e g i o n

Warunki zwycięstwa

Gra kończy się, gdy zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

- **Punktowy:** rozgrywka potrwa określoną liczbę tur. W takim wypadku zwycięzcą będzie osoba z największą liczbą punktów na koncie.
- **Eliminacji:** gracz wyeliminuje wszystkie pozostałe nacje.
- **Ekspansji:** gracz zdobędzie 80% wszystkich regionów.
- **Ekonomiczny:** gracz wyprodukuje określoną liczbę **Pyłu** (**Dust**, tutejsza waluta, oznaczona żółtym kołem). Liczy się całość wyprodukowanego **Pyłu** od początku gry.
- **Dyplomatyczny:** gracz wyprodukuje określoną liczbę **wpływu** (**Influence**, oznaczony niebieską gwiazdką). Liczy się całość wyprodukowanego **wpływu** od początku gry.
- **Cudu:** gracz wybuduje **Świątynię Jądra Ziemi** (**Temple of the Earth's Core**, budynek, VI era). By otrzymać dostęp do budowli należy wykonać wszystkie osiem misji głównego wątku fabularnego danej nacji, patrz rozdział *Zadania*. **Świątynia Jądra Ziemi** kosztuje po 40 **Mitrytu** (**Mithrite**) i **Hyperium** i jest jedyną budowlą w grze, której budowy nie da się przyspieszyć z pomocą **Pyłu**.
- **Naukowy:** gracz odkryje wszystkie sześć **technologii** z VI ery.
- **Supremacji:** gracz zdobędzie wszystkie pozostałe stolice.

Punkty otrzymuje się za wszystko: wielkość armii, liczbę miast, rozwój technologiczny, posiadany **Pył** i tak dalej. Jeśli więc chcesz wygrać na punkty, zacznij grę na dużej mapie z dużą liczbą przeciwników. Dobra będzie pangea, kontynenty albo duże wyspy. Dzięki temu będziesz mógł zyskiwać punkty na czym tylko się da.

Eliminacja przeciwników będzie łatwa do zrobienia na małej planszy z niewielką liczbą innych nacji. Na dużych planszach konflikty będą się przeciągać. Zwłaszcza w późniejszych turach, gdy zimy będą dłuższe i ostrzejsze.

Wygrana przez zajęcie terytorium jest specyficzna, bo można ją osiągnąć zarówno drogą wojenną, jak i przez kolonizację. Wystarczy być szybszym od reszty graczy przy zajmowaniu neutralnych regionów, a pozostałe zdobyć zbrojnie. Należy się jednak nastawić na problemy związane z przemarszami, zwłaszcza zimą.

Warunki ekonomiczny, dyplomatyczny i naukowy polegają z grubsza na tym samym i faworyzują niektóre z nacji. Pierwszy jest dobry dla **Wędrownych Klanów** (**Roving Clans**) oraz **Spaczonych Lordów** (**Broken Lords**), drugi dla **Drakkenów** (**Drakken**), trzeci dla **Podziemnych** (**Vaulters**), **Magów Szału** (**Ardent Mages**) i po części **Broken Lords**. Ci ostatni muszą bowiem wynaleźć tylko 5, zamiast 6 wynalazków z VI ery (technologia związana z produkcją żywności jest dla nich niedostępna).

Z pozostałych warunków ekspansja jest niedostępna dla **Kultystów** (**Cultists**), którzy preferują eliminację. Dobrzy w niszczeniu innych są również **Nekrofagi** (**Necrophages**). Eliminacja stanowić będzie za to problem dla **Roving Clans**, którzy mają za to spore szanse na zwycięstwo ekonomiczne.

Warunek cudu posiada nierówny poziom trudności. Zadania dla niektórych nacji są trudniejsze, dla innych łatwiejsze. Sukces w tym wypadku w sporej części zależy również od szczęścia. Dodatkowo **Świątynia Jądra Ziemi** (**Temple of the Earth's Core**) wymusza posiadanie odpowiednio silnej armii i fortyfikacji do jego obrony, gdyż jest jedynym budynkiem w grze, którego nie można kupić za **Pył** (**Dust**).

Warunki zwycięstwa można wybrać przed rozpoczęciem rozgrywki. Jeśli więc chcesz mieć ułatwioną grę, wybierz takie, które będą odpowiadać twojej nacji. Jeśli jednak chcesz zrównoważonej rozgrywki, wybierz tylko warunek punktowy.

Gra poinformuje cię, jeśli będziesz blisko spełnienia jednego z warunków zwycięstwa albo limit tur niedługo się skończy.

Czym jest region

W przeciwieństwie do *Cywilizacji V*, mapa świata podzielona jest nie tylko na heksy, ale również i regiony. Jeden region może zawierać tylko jedno miasto, od jednej do trzech osad pomniejszych nacji oraz określoną liczbę źródeł **zasobów** (**Resources**), zarówno **strategicznych** (**Strategic**), jak i **luksusowych** (**Luxury**). Liczba ta zależy od ustawień gry i dotyczy wszystkich **zasobów**. Z tego powodu jeden region może posiadać po równo obu rodzajów, a sąsiedni same **strategiczne** i zero **luksusowych**. **Zasoby** będą automatycznie pojawiały się na planszy wraz z osiągnięciem przez ciebie kolejnych er technologicznych. Jeśli nie wiesz, w których erach to nastąpi, sprawdź drzewko technologii. Jeśli w danej erze możesz wynaleźć kopalnię **zasobów**, to właśnie znalazłeś odpowiedź na swoje pytanie.

Regiony posiadają różny rozmiar i kształt. Planując rozwój imperium musisz więc brać pod uwagę, że twoje miasta dzielić będzie niekiedy spora odległość. Nie wykorzystasz też w pełni dobrodziejstw każdego regionu. Kopalnie możesz budować na każdym źródle **zasobów**, ale przydatne anomalie, czyli pola produkujące więcej materiałów od innych, czasami znajdują się poza twoim zasięgiem. Weź to pod uwagę podczas zakładania kolejnych miast bądź podbijaniu należących do przeciwnika. Czasem bardziej będzie się opłacało zdobycie miasta, jego spalenie i zbudowanie od nowa, w lepszym miejscu.

Budynek a technologia

Różnica między tymi dwoma pojęciami jest bardzo prosta. Technologia oznaczono w poradniku badania, które po opracowaniu nie pozwalają na postawienie nowych budynków i od razu działają. Tak jest, na przykład, z **Monetami imperialnymi** (**Imperial Coinage**, technologia, II era), które po wynalezieniu pozwalają na handel na targowisku. Budynki to z kolei badania, które po opracowaniu pozwalają na wybudowanie w regionie nowej konstrukcji. Na przykład **Muzeum narodowe** (**National Museum**, budynek, III era). W czasie gry podział ten stanie się bardziej zrozumiały.